

Chroniques du gardien

1 L'Héritage du Gardien

1.1 Comment présenter les personnages

Les personnages joueurs commencent à jouer sur Spintir au Temple de l'Aurore. Le Geôlier, après avoir examiné les registres et vérifié que tous les prisonniers sont comptabilisés, découvre une note dans les registres Jedi détaillant un Jedi qui devait être emmené au Temple de l'Aurore, qui a disparu avant sa capture, et qui n'est jamais arrivé en fuyant avant que quelqu'un sache ce qui s'est passé. Le Geôlier avait déjà envoyé la célèbre archéologue Hethan Romund pour découvrir ce mystère et elle a depuis disparu.

Hethan Romund a engagé l'équipage de la Silver Star à Reles et a voyagé dans divers mondes à la recherche de ce Siljo Warde vu dernièrement sur Eriadu. Ses voyages, inconnus des PJ, la conduisirent à Cato Nemodia où elle entra en possession de l'Holocron de Siljo Warde en tombant dessus dans un marché grâce à Aenet, un des membres de l'équipage de la Silver Star. Malheureusement, le départ rapide du Silver Star attira l'attention du Duc Irbain, qui décida sans ménagement de faire tuer l'équipage, soupçonné de sédition.

Le Geôlier insiste que les PJs traquent Hethan Romund et le mystère de Siljo Warde. La dernière position connue du Chevalier Jedi et de Hethan était à bord de l'Étoile d'Argent. Ils savent que Hethan Romund se dirigeait vers Eriadu mais aurait pu faire plusieurs détours en chemin. Si les PJs n'ont pas de vaisseau (lequel n'a pas encore été attribué dans le scénario de Force et Destinée), ils doivent prendre un transport officiel pour quitter Reles, sur Spintir. Les PJ doivent utiliser leurs capteurs pour suivre le signal d'Hethan Romund à bord de l'Étoile d'argent. Cela devrait ouvrir la voie à une rencontre facultative : Trouver l'Holocron. Les PJs détectent le signal de détresse d'Hethan Romund.

C'est la raison et la justification pour laquelle les PJs participent à cette aventure.

1.2 Comment élargir l'aventure

Dans les Chroniques du Gardien, il est question d'un complot secondaire sur la possession d'un Holocron, ce qui peut être dangereux car de nombreuses autres parties s'intéressent à l'histoire et aux coutumes des Jedi. Le Maître de Jeu peut organiser des rencontres bonus s'il termine la session plus tôt, tout en restant dans le thème.

A la discrétion du maître du jeu, Hethan Romund peut être soit (1) sur le G9-Rigger connu sous le nom de Cargo Silver Star et tué dans l'attaque en utilisant son dernier souffle pour indiquer où les PJs qui les ont secourus peuvent localiser l'holocron caché. (2) Aenet, un des membres de l'équipage du cargo, a volé l'Holocron à Hethan Romund comme un souvenir qui lui rappelle les histoires des Jedi de son enfance. Dans ce cas, elle a laissé Hethan Romund sur Cato Nemodia. Si Hethan Romund est laissée derrière, elle peut soit être (1) capturée par le Duc Irbain sur Cato Nemodia et condamnée à être exécutée. Cela peut donner aux PJ l'occasion de tenter de la sauver dans l'acte 2. Ou bien (2) le Maître de Jeu peut décider que Hethan Romund n'a pas d'importance dans l'histoire globale et qu'elle a été séparée de l'équipage et qu'elle trouve son chemin seule pour retourner au Temple de l'Aurore sur Spintir.

L'Appel du Destin : A la fin de la rencontre de l'Appel du Destin, le baron contactera les PJs afin d'obtenir des informations sur le sort d'Hethan Romund. Il leur demandera s'ils ont trouvé des indices. En apprenant que les PJs ont en leur possession un Holocron Jedi et qu'il a une piste pour leur enseigner le Pouvoir de la Force : Prescience de Warde, le baron demande aux PJ de faire de l'obtention de cette information une priorité absolue. Le baron a pour but de restaurer l'Ordre de Baran Do Sage. Le pouvoir de Prescience de Warde est essentiel à l'accomplissement de cette mission.

1.3 Récompenses de l'héritage du gardien

| Élément de l'histoire | Récompense |
|--------------------------|--|
| La Résistance | Les PJ ont-ils rejoint la Résistance ? Si oui, ont-ils trahi et livré la Résistance pour obtenir le Kyber Cristal de Suljo Ward ? Les PJ ont-ils aidé la Résistance à renverser Marcolf ? Si un joueur est également membre de l'Alliance Rebelle, le PJ a-t-il tenté de recruter la Résistance pour devenir une cellule de la Rébellion ? Si c'est le cas, Alda Base gagne un groupe de sous-fifres de guerriers Sathari. |
| 1er cristal Kyber | Comment les joueurs ont-ils obtenu le premier Kyber Cristal de Suljo Ward ? Le fait d'être en possession du Kyber Cristal débloquent la première amélioration de contrôle et de force pour le pouvoir de Prévoyance de Ward. Voir la Prévoyance de Ward aux pages 10-11 du module d'aventure. |
| Conséquences pour Quolas | Qu'arrive-t-il à Quolas après le départ des PJ ? Voir page 39. |

1.4 Récompenses d'XP

| XP | Récompense |
|---|---------------------------|
| Tuer Marcolf ou le forcer à fuir Quolas. | 5 XP |
| Retirer Marcolf du pouvoir sans le tuer pour qu'il puisse faire face à la justice pour ses crimes. | 10 XP |
| Négocier une trêve entre les clans rivaux. | 10 XP |
| Arrêter la profanation du Pilier des Ancêtres. | 5 XP |
| Aider les citoyens de Quolas dans la section Vivre dans la peur (voir pages 27-33). | 1 – 5 XP par citoyen aidé |
| Éviter le lieutenant Devrays et ses troupes d'assaut ou traiter avec eux d'une manière qui n'entraîne pas de représailles impériales contre la ville. | 5 XP |
| Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage) | 1 – 5 XP |

2 Chasse aux fantômes

2.1 Comment présenter les personnages

Players who have not complete Act 1 can be introduced by having the players return to the Dawn Temple on Spintirr after completing Act 1 and picking of new recruits recently brought to the temple through past roleplaying experiences or through new recruitment by members of the Church of the Force or The BARON.

In the second episode of Chronicles of the Gatekeeper, the Player Characters follow Ward's trail to the world of Cato Neimoidia. It is highly recommended that players complete **Acte 1 : L'héritage du Gardien** prior to completing Chasing Ghosts. Game Masters should check the players Adventure Logs from The Gatekeeper's Legacy to see how the results of that adventure affect story elements in Act 2.

Furthermore, a Game Master should ask the players to describe their character, how they are dressed, and what weapons they are carrying with them. How the PJs are dressed and what weapons they take and bring openly greatly affects how the locals of Jorra interact with the PJs.

Ward's Holocron, after the PJs install the kyber crystal obtained from Gel Marcolf in **Act 1 The Gatekeeper's Legacy**, discloses to the party that Ward received orders from the Jedi Council to interrupt his mission on Arboonie and that he was to travel to Cato Neimoidia to assist the Republic's efforts to take the important city of Jorra.

2.2 Comment élargir l'aventure

Throughout Chronicles of the Gatekeeper there is a sub plot about being in possession of a Holocron can be a dangerous outcome as there are many other parties interested in the history and lore of the Jedi. A Game Master is allowed to post bonus encounters if they complete the session early allowing for such theme.

Fate of Hethan Romund: If Hethan Romund was included in **Acte 1 : L'héritage du Gardien** as the reason that started the PJs on this mission and was left behind she can either be (1) captured by Duke Irbain on Cato Nemodia and scheduled to be executed. Hethan Romund is being held at the Southside Prison. Execution by the Empire will be carried out by having them NPJ fall from the heights of the City down into the mists below. No one can survive such a fall. During the course of the adventure the PJs can learn about the fate of Hethan Romund during an encounter with Iron Arm or during the Reunion optional encounter if the PJs choose to help Sanna Olpan. This can allow the PJs an opportunity to attempt to rescue her in Act 2.

Furthermore, A GM should consider making this scene play out similar to what is seen in Solo: A Star Wars Story at the beginning of the Movie when Han and Qi'ra were trying to get through the checkpoint at the starport on Corellia.

Rescue of Hethan Romund: If the PJs wish to rescue their former mentor Hethan Romund they must stage a rescue attempt by breaking into Southside Prison. The GM should warn the PJs that in doing so they will bring allot of unwanted attention. It is encouraged for the PJs to attempt this at the very end of the adventure to prevent it from disrupting their investigation into Suljo Warde. When the PJs are rescuing Hethan Romund they may also attempt to rescue Sanna Olpan's son Gren.

2.3 Récompenses de la chasse aux fantômes

| Élément de l'histoire | Récompense |
|--------------------------------|--|
| Guérison de vieilles blessures | Est-ce que les PJs ont eu des problèmes avec les locaux sur Jorra ? Ont-ils perdu du matériel ou attiré l'attention des criminels et des impériaux ? Ont-ils écrit des fautes du passé ? Que pensent les habitants de Jorre des PJ à la fin de cette aventure. |
| Questions et évasions | Qu'est-ce que les PJ ont appris sur Suljo Ward ? |
| Destin de Hethan Romund | Les PJ ont-ils réussi à sauver Hethan Romund ? |

2.4 Récompenses d'XP

| XP | Récompense |
|---|------------|
| Résolution des problèmes lors de la rencontre de Guérison des blessures. | 1 – 5 XP |
| Obtenir les informations nécessaires de Zel N'got sans le blesser, le tuer ou le menacer inutilement. | 5 XP |
| Sauver Tor Haido des Crimson Kreehawks. | 5 XP |
| Perturber ou démanteler le syndicat Whitescar ou formation d'une alliance avec Onrein Hasar. | 5 – 10 XP |
| Rencontrer le TH-313 sans exposer ses sympathies Jedi. | 5 XP |
| S'occuper du chasseur de primes Dalan Oberos. | 10 XP |
| Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage) | 1 – 5 XP |

3 Fin des Chroniques

3.1 Comment présenter les personnages

Players who have not complete Act 1 or Act 2 can be introduced by having the players return to the Dawn Temple on Spintirr after completing Act 3 and picking of new recruits recently brought to the temple through past roleplaying experiences or through new recruitment by members of the Church of the Force or The BARON.

In the third episode of Chronicles of the Gatekeeper, the Player Characters follow Warde's trail to the world of Moraband. It is highly recommended that players complete **Acte 1 : L'héritage du Gardien** & **Acte 2 : Chasse aux fantômes** prior to completing Chronicles' End. Game Masters should check the players Adventure Logs from The Gatekeeper's Legacy to see how the results of that adventure affect story elements in Act 3.

Warde's Holocron, after the PJs install the kyber crystal obtained from Gel Marcolf in **Act 1 The Gatekeeper's Legacy**, discloses to the party that Warde received orders from the Jedi Council to interrupt his mission on Arboonie and that he was to travel to Cato Neimoidia to assist the Republic's efforts to take the important city of Jorra.

After installing the 2nd Kyber Crystal into Suljo Warde's holocron the Gatekeeper suggests the PJs travel to a watery moon in the Delriss system to find Moraband's coordinates in the archives of a forgotten Jedi Base.

3.2 Comment élargir l'aventure

Uninvited Company: The PJs are not the only ones interested Warde's legacy. One interested group followed them to Moraband.

If the PJs have not already defeated Onrein Hasar, she became aware of the PJs' quest to track Ward during **Acte 2 : Chasse aux fantômes** she has followed them PJs with her two IG-100 MangaGuard bondyguards and a trusted lieutenant Lor Kein. For muscle she has brought 2 groups of 3 Kreehawk Gangers.

If the PJs did not already defeat the bounty hunters from **Acte 1 : L'héritage du Gardien**. Then Nex Pavros and the bounty hunters who survived their encounter plus 2 additional bounty hunters to back up the original 4 bounty hunters. They fight the PJs with hopes at gaining revenge.

If Iron Arm has survived thus far he along with 2 Death troopers and 2 minion groups of 3 stormtroopers have arrived to arrest the PJs and bring them to justice.

If none of the PJs past rivals have shown up, then the GM is encouraged to have a group of Imperial Inquisitors arrive to destroy the newly rising Jedi.

Exploring Moraband: For GMs who have seen Star Wars: Rebels™ they should be aware of how to describe Moraband. If not when the PJs enter the Sith Graveyard the graveyard is not tombstones. Think more the charged blackened husks of bodies similar to what one would see in Pompeii with ancient lightsabers sprinkled about that are not it working condition.

3.3 Récompenses de la chasse aux fantômes

| Élément de l'histoire | Récompense |
|---|---|
| Récupération au Sanctuaire Jedi sur la lune de Delriss. | <p>Les PJ ont-ils pu récupérer quelque chose de la bibliothèque sur la lune d'eau du système Delriss ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Histoire du Temple Jedi par un étudiant (Une carte du Temple Jedi sur Coruscant), • Registre de la perte des mémoires du conflit séparatiste (Ajouter un Boost sur les test de Connaissances (guerre)), • Les spécifications techniques complètes pour le Delta-7 Aethersprite Class Light Interceptor (Ouvrez la possibilité de créer un vaisseau de combat), • Une série de réflexions et de poésie sans titre de l'obscur philosophe Jedi Kelin Dass (Réduit le coût de la puissance de base de la puissance de 1 force par 5), • Les réflexions sur la Forme III Démêler la contradiction de la Puissance et de la Protection par le Chevalier Jedi Aurilan (Donne la compétence de sabre laser comme compétence de carrière) • Droïde Astromech (Si la réparation est réussie, vous pouvez l'ajouter comme récompense d'équipement) • Delta 7 Aethersprite Interceptor (Si la réparation est réussie, vous pouvez l'ajouter comme récompense d'équipement) |
| Affecté par le côté obscur. | Les événements de Moraband devraient avoir un impact considérable sur les PJ. Le MJ devrait ajouter quelque chose dans le journal d'aventure de chacun sur ce qu'il a rencontré sur Moraband, comment cela l'a affecté, et quels types de cauchemars ou de problèmes le PJ rencontrera en fonction des effets durables de son voyage sur la planète Sith. |
| Le destin de Suljo Warde. | Quel a été le sort de Suljo Warde ? Les PJs l'ont-ils tué, les PJs lui ont-ils permis de survivre là où il devient un ennemi du parti ? Les PJs l'ont-ils racheté et ramené du Côté Lumineux où il retourne avec eux au Temple de l'Aurore pour devenir professeur ? |

3.4 Récompenses d'XP

| XP | Récompense |
|---|------------|
| Récupérer les coordonnées de Moraband dans le sanctuaire perdu des Jedi. | 5 XP |
| Eviter ou vaincre les ennemis qui ont poursuivi les PJs jusqu'à Moraband. | 10 XP |
| Surmonter les défis dans la section Secrets de Moraband. | 1 – 5 XP |
| Vaincre Suljo Warde au combat. | 10 XP |
| Briser l'emprise du côté obscur de Warde. | 20 XP |
| Obtaining the final kyber crystal. | 10 XP |
| Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage) | 1 – 5 XP |